

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN DALAM
PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 8 PEKANBARU**



Oleh

NUR'AINI SAFITRI

NIM. 10813003520

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASI RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN DALAM
PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 8 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

NUR'AINI SAFITRI

NIM. 10813003520

**PROGRAM STUDI KEPENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASI RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Nur'aini Safitri NIM. 10813003520 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Jumadil Akhir 1433 H.
10 Mei 2012 M.

Menyetujui

Ketua Program Studi
Kependidikan Islam

Pembimbing

Amirah Diniaty, M.Pd.Kons.

Dra. Riswani, M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Nur'aini Safitri, NIM. 10813003520 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 09 Rajab 1433 M/ 30 Mei 2012 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Kependidikan Islam.

Pekanbaru, 09 Rajab 1433 H.
30 Mei 2012 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M. Pd.
Penguji I

Amirah Diniaty, M. Pd. Kons.
Penguji II

Drs. Muslim Afandi, M. Pd.

Nunu Mahnun, M. Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M. Ag.
NIP. 9700222 199703 2 001

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum, Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadiran Allah swt atas segala Rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah bagi guru dan tauladan terbaik yang telah mengajarkan nilai-nilai Islam bagi umatnya, yakni Rasulullah saw. Amiin....

Penyelesaian skripsi ini merupakan salah satu syarat tugas akhir dalam menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Jurusan Kependidikan Islam UIN SUSKA Riau.

Judul skripsi ini adalah *“Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru”*. Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha penulis skripsi ini dapat diselesaikan walaupun jauh dari kesempurnaan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan berupa masukan baik dalam bentuk material maupun spiritual dari berbagai pihak sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang mungkin tidak dapat penulis tuliskan satu persatu, namun dalam kesempatan ini penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda Ahmad dan Ibunda Hazi (Almh) yang telah memberikan cintanya, kepekaannya, kebijaksanaanya, dan kekuatan agar penulis menjadi yang terbaik.
2. Kakak-kakakku, abang-abangku, dan adik-adikku yang selalu memberi motivasi, semangat, dan do'a bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini,.
3. Bapak Prof. H. M. Nazir. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru
4. Ibu Helmiati, M.Ag. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU
5. Ibu Amirah Diniaty, M.Pd.Kons. Selaku ketua jurusan Kependidikan Islam
6. Ibu Zaitun, M.Ag. Selaku sekretaris jurusan Kependidikan Islam Konsentrasi
7. Ibu Dra. Riswani, M.Ed. Selaku Dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, saran dan nasehat selama penulisan skripsi ini.
8. Bapak Drs. M. Hanafi, M.Ag. Selaku dosen Bimbingan dan Konseling yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama menimba ilmu di UIN Suska Riau fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Kependidikan Islam konsentrasi Bimbingan dan Konseling (BK).

9. Ibu Fitra Herlinda, M.Ag. Selaku Penasehat Akademis (PA) yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menimba ilmu di kampus Islami Madani ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, yang telah banyak memberikan sumbangsih berupa ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis berada dalam masa perkuliahan dan terlebih utama dalam penulisan skripsi ini.
11. Ibu Hj. Ismarni, S.Pd. Selaku guru pamong yang telah banyak memberikan waktu luangnya, ilmu, serta yang selalu sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
12. Kepada best friends penulis, Lili Suryani, Nur Azmani, Sri Wahyuni Safitri, Susanti, Siti Salamah, Siti Rofi'ah, Lina Afrida, Abdul Latif, Herman, M. Sibaril Majedi. Yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
13. Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Bimbingan Konseling '08 terutama kelas B kenangan bersama kalian tidak akan terlupakan, semoga kita dapat bertemu dalam kondisi yang senantiasa dalam kebaikan suatu hari nanti.
14. Kepada teman-teman kos berkat, Kak Ul, Rahma, Etek Sita, Devi, Ida, Rita, Yuli, Sri, Desi, Kak Uun, Kak Mei-Mei, Kak Yati, dan Lidya.

15. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat penulis ucapkan bagi semua pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini, melainkan do'a kepada Allah SWT semoga membalas jasa mereka.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, semua saran dan petunjuk serta kritik dari pembaca yang bersifat membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir, tidak lupa penulis mohon ampun kepada Allah SWT atas segala perbuatan khilaf dan dosa. “*Amiin*

Pekanbaru, 08 Mei 2012
Penulis

NUR'AINI SAFITRI

ABSTRAK

Nur'aini Safitri (2012) : *Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru.*

Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* (eksperimen murni) dengan jenis *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan rencana penelitian *pretest* dan *posttest*, dengan jumlah sampel 2 kelas yaitu kelas VIII⁷ (kelas eksperimen) dan VIII⁹ (kelas kontrol). Untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi *treatment*, dilihat dari data selisih nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Data *pretest* (data awal) digunakan untuk melakukan uji homogenitas dan data *posttest* (data akhir) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh *treatment* yang diberikan. Data awal dan data akhir dianalisis dengan menggunakan tes “t”. Hasil pengolahan data akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,333$ dan $t_{tabel} = 1,658$, dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik permainan memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan pengaruh sebesar 81,5%. Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

Nur'aini Safitri (2012) : *The Effect Of Using Games Technique In Implementation Service Mastery of Content Toward Learn Motivation of Student Class VIII At SMP Negeri 8 Pekanbaru.*

This research is a true Experimental Design study (Pure Experiment) with the kind of method Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. The purpose of this study is to know the effect of using games technique in implementation service mastery of content toward learn motivation of student. This research executed by pretest and posttest research plan, with the total sample is 2 class that is class VIII⁷ (experiment class) and VIII⁹ (control class). To see the progress of learn motivation of student after given treatment, by seen from the difference score of the data pretest and posttest among experiment class and control class. The method of data collecting on this research is using observation, questionnaire, and documentation. Pretest data (early data) used for homogenates test and posttest (last data) used for to know the intensities effect of treatment that have been given. Early data and last data analyzed by "t" test. Result of the last data process obtain score $t_{hitung} = 17,333$ and $t_{table} = 1,658$, from the result shown that $t_{hitung} > t_{table}$. This shown that service mastery of content by using game technique give effect toward learn motivation of student with the effect as big as 81.5%. From the result of data process can be conclude that using games technique in implementation service mastery of content can be effected learn motivation of student.

الملخص

نورعيني سافتري (2012) : التأثير في استخدام تقنية اللعبة في تنفيذ الخدمة لإتقان المواد في حماسة الطلاب على الدراسة في الفصل الثامن بالمدرسة الثناوية الحكومية 8 بكن بارو

إن هذا البحث بحث واقعي على شكل المراقبة باستخدام الإختبار القبلي والإختبار . وأما الهدف من هذا البحث لمعرفة التأثير تقنية في تنفيذ

والإختبار البعدي بإتيان العينة من الفصلين في هذه المدرسة، وهما الفصل الثامن السبعة (VIII⁷) (VIII⁹) . ونعرف الترقية في

حماسة الطلاب على الدراسة بعد إعطاهم المادة أو المواد، وننظر إلى فرق البيانات بين الإختبار القبلي والإختبار البعدي في الفصلين التجربة والمراقبة. نجمع البيانات من الإستبيانات والملاحظات والتوثيقات. البيانات الأولى تستعمل لإختبار التجانس، وأما البيانات الثانية تستعمل لمعرفة التأثير بعد إعطاع المواد. وتحلل بين البيانات بتجربة (t). وأما النتيجة بعد تجهيز البيانات $t_{hitung} = 17,333$ $t_{tabel} = 1,658$ ، والنتيجة منها أن $t_{hitung} > t_{tabel}$. وهذا يدل على أن تنفيذ خدمة لإتقان المواد يؤثر على حماسة 81,5 % النتيجة من هذا البحث أن تنفيذ خدمة لإتقان المواد يؤثر على حماسة الطلاب في الدراسة.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Permasalahan	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Konsep Teoritis	11
B. Penelitian Relevan	32
C. Konsep Operasional	33
D. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36
B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	38
C. Waktu dan Tempat Penelitian	40
D. Subjek dan Objek Penelitian	41
E. Populasi dan Sampel	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi <i>setting</i> penelitian	48
B. Penyajian Data	58
C. Analisis Data	59
D. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR REFERENSI	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Skor untuk Setiap Item Instrumen Penelitian	43
Tabel IV.1	Daftar Nama-Nama Tenaga Pengajar SMPN 8 Pekanbaru.....	52
Tabel IV.2	Daftar Nama-Nama Tenaga Administrasi SMPN 8 Pekanbaru	54
Tabel IV.3	Daftar Nama-Nama Tenaga Bimbingan dan Konseling SMPN 8 Pekabaru	54
Tabel IV.4	Keadaan Siswa di SMPN 8 Pekanbaru pada Tahun 2011/2012.....	56
Tabel IV.5	Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel IV.6	Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol (Sebelum dan Setelah <i>Treatment</i>)	59
Tabel IV.7	Hasil Analisis Data Uji Homogenitas.....	59
Tabel IV.8	Hasil Analisis Data Uji Hipotesis.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1	Desain Penelitian	37
Gambar III.2	Tahapan dalam Pelaksanaan Penelitian Eksperimen.....	38
Gambar IV.1	Struktur Organisasi SMPN 8 Pekabaru Tahun Ajaran 2011/2012.	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bimbingan konseling adalah suatu layanan untuk membantu para peserta didik agar dapat berkembang dengan optimal. Tanpa bimbingan konseling bahkan tanpa pendidikan formal di sekolah, sebenarnya para peserta didik dapat berkembang, tetapi perkembangannya belum optimal.¹ Para peserta didik sering menghadapi sejumlah hambatan, kesulitan atau masalah yang tidak dapat mereka pecahkan sendiri. Mereka membutuhkan bantuan khusus dalam bentuk layanan bimbingan konseling.

Bimbingan konseling merupakan bagian terpadu dari proses pendidikan yang memiliki peranan dalam meningkatkan sumber daya manusia, potensi, bakat, minat, kepribadian, prestasi seseorang (peserta didik), dan mengembangkan kemampuan yang meliputi masalah akademik dan keterampilan.

Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, guru pembimbing dapat melakukannya dengan memberikan layanan bimbingan konseling yang terdiri dari sembilan jenis layanan yaitu layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Bimbingan Konseling dalam Praktek* (Jakarta: Maestro, 2007), hlm. 71

konten, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, dan layanan mediasi.²

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sehari-hari ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.³ Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhan serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.⁴

Untuk mencapai tujuan layanan penguasaan konten, maka dalam pelaksanaan layanan guru pembimbing dituntut untuk menguasai berbagai metode dan teknik layanan. Metode dan teknik memegang peranan yang penting dalam mendukung keberhasilan layanan, pengajaran dan pendidikan⁵. Penggunaan metode dan teknik layanan akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses layanan berlangsung. Pemilihan metode dan teknik layanan harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses layanan dan tujuan layanan dapat tercapai.

²Amirah Diniaty, *Evaluasi dalam Bimbingan dan Konseling*, (Pekamaru: Suska Press, 2008), hlm. 9

³Prayitno, *Layanan Penguasaan Konten*, (Padang: FIP UNP, 2004), hlm. 2

⁴Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 159

⁵Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 202

Metode dan teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan konseling berdasarkan komunikasi terbagi ke dalam dua metode yaitu metode langsung (komunikasi langsung) dan metode tidak langsung (komunikasi tidak langsung). Metode langsung adalah metode dimana guru pembimbing melakukan komunikasi langsung (bertatap muka) dengan orang yang dibimbingnya. Metode ini terbagi dua yaitu metode individu dan metode kelompok. Pada metode kelompok guru pembimbing melakukan komunikasi langsung dengan peserta didik dalam kelompok. Metode ini dapat dilakukan dengan teknik diskusi kelompok, karyawisata, sosiodrama, dan psikodrama.⁶ Sosiodrama dan psikodrama merupakan istilah dalam permainan yang memiliki makna berbeda. Sekalipun berbeda, namun menurut Arif S. Sadiman ke dua istilah tersebut dapat dikelompokkan dalam satu istilah yaitu permainan.⁷

Menurut Eleanor L. Cri Swell, model Permainan merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.⁸ Selain itu, teknik permainan dapat membuat suasana belajar menjadi segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan tidak menimbulkan perasaan jenuh ketika belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan layanan misalnya guru, siswa itu sendiri, motivasi, kecerdasan, rasa butuh,

⁶Aunur Rahim Faqih, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, (Jogjakarta: UII Press, 2001), hlm. 53-54

⁷Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 78

⁸Anggi Sundono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hlm. 1

penghargaan, lingkungan belajar, metode dan teknik layanan yang digunakan, media layanan yang dipakai, dan peran serta orang tua.

Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul dari diri siswa, baik yang diakibatkan faktor dari dalam maupun dari luar diri siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan.⁹ Di sekolah sebagian siswa mungkin telah memiliki motivasi yang kuat untuk belajar, tetapi sebagian lagi mungkin belum. Di sisi lain, mungkin juga ada siswa yang semula memiliki motivasi yang kuat, tetapi menjadi pudar. Tingkah laku seperti kurang bersemangat, jera, malas, dan sebagainya, dapat dijadikan indikator kurang kuatnya motivasi dalam belajar. Dalam pelaksanaan layanan, motivasi memiliki peranan penting. Pentingnya motivasi dalam pelaksanaan layanan perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan pada siswa sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik.

Menurut Prayitno, ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru pembimbing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pembimbing yaitu dengan menciptakan suasana pelayanan yang menantang, merangsang (memotivasi), dan menyenangkan.¹⁰ Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menciptakan

⁹Engkoswara dan Aan komariah, *Administrasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 214

¹⁰Prayito dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 286

suasana layanan yang menantang, merangsang (memotivasi), dan menyenangkan adalah dengan menggunakan teknik permainan.¹¹

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Pekanbaru yang merupakan salah satu lembaga pendidikan favorit dan melaksanakan kegiatan bimbingan konseling. Sekolah ini memiliki tiga orang guru pembimbing dan satu diantaranya berlatar belakang psikologi. Tiap-tiap guru pembimbing diberi tugas untuk membimbing sejumlah peserta didik, selain itu juga diberi jam khusus untuk melaksanakan kegiatan bimbingan konseling di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah penulis lakukan, penulis menemukan bahwa pelaksanaan kegiatan bimbingan konseling khususnya layanan penguasaan konten di SMP Negeri 8 Pekanbaru masih menggunakan teknik ceramah yang diselengi tanya jawab. Penggunaan teknik ini kurang melibatkan siswa dalam kegiatan proses layanan, sehingga siswa kurang memiliki motivasi dan menjadi pasif ketika proses layanan berlangsung, akibatnya tujuan dari layanan penguasaan konten tidak dapat tercapai dengan baik.

Kurangnya motivasi siswa dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang tidak serius mengikuti proses pelaksanaan layanan
2. Masih ada siswa yang keluar masuk ketika proses layanan berlangsung
3. Masih ada siswa yang tidak memiliki motivasi dalam mengikuti layanan penguasaan konten

¹¹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 222

4. Masih ada yang bermain-main disaat guru menjelaskan materi layanan
5. Masih ada siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat proses layanan berlangsung.
6. Masih ada siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru
7. Masih ada siswa yang acuh tak acuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru”.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda dan sebagainya.¹²
2. Teknik permainan adalah cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu.¹³
3. Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sehari-hari ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar¹⁴

¹²Desi Anwar, *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Abditama, 2001), hlm. 318

¹³Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hlm. 222

4. Motivasi belajar merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk belajar sesuatu atau melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.¹⁵

C. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Rendahnya motivasi belajar siswa.
- b. Teknik yang digunakan guru pembimbing kurang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada layanan penguasaan konten.
- c. Kurangnya keikutsertaan siswa dalam proses pelaksanaan layanan.
- d. Teknik layanan yang digunakan masih berpusat pada guru pembimbing sehingga siswa kurang termotivasi.
- e. Teknik yang digunakan guru pembimbing kurang sesuai dengan materi layanan
- f. Banyak siswa yang takut, malu, dan enggan untuk bertanya.

2. Batasan masalah

Karena banyak persoalan-persoalan yang mengitari kajian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu “pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan

¹⁴Prayitno, *Op.Cit*, hlm. 2

¹⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 73

konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru”.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru?”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: “Mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru”.

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain.
- 2) Siswa menjadi senang dan tertarik terhadap layanan bimbingan konseling karena siswa dilibatkan secara aktif dalam

pembelajaran melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

b. Bagi guru

- 1) Menyajikan sebuah pilihan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.
- 2) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi dalam pelaksanaan layanan yang bervariasi sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses layanan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses layanan pada tahap berikutnya melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

d. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar SI sarjana Kependidikan Islam prodi Bimbingan Konseling pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Teknik permainan

a. Pengertian teknik permainan

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah teknik permainan. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.¹ Permainan dapat menjadi sumber belajar atau teknik belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Menurut Eleanor L. Cri Swell, model permainan merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.²

Sedangkan menurut Anggani Sudono bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.³

¹Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 75

²Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hlm. 222

³Anggi Sundono, *Op. Cit*, hlm. 1

Mentessori seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.⁴ Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Mayke dalam bukunya bermain dan permainan menyatakan bahwa belajar dengan permainan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.⁵

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

b. Kelebihan teknik permainan

Menurut Sadiman sebagai teknik pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :

- 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan

⁴*Ibid*, hlm. 2

⁵*Ibid*, hlm. 3

operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.

- 5) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.⁶

c. Manfaat teknik permainan

Adapun beberapa manfaat teknik permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan kegembiraan
- 2) Sebagai pemicu kreatifitas
- 3) Meningkatkan respon bagi anak terhadap hal-hal baru
- 4) Melatih anak menyelesaikan/mengatasi konflik
- 5) Sarana untuk bersosialisasi dan menegakkan disiplin dengan mentaati peraturan-peraturan dalam permainan
- 6) Melatih kepekaan dan empati
- 7) Sarana mengekspresikan diri
- 8) Membentuk kepribadian anak
- 9) Mengembangkan rasa percaya diri
- 10) Menumbuhkan motivasi.⁷

d. Prosedur pelaksanaan teknik permainan

Adapun prosedur pelaksanaan teknik permainan yaitu:

- 1) Persiapan guru
 - a) Menentukan topik
 - b) Merumuskan tujuan pembelajaran
 - c) Menyiapkan alat atau bahan-bahan untuk permainan
 - d) Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan
- 2) Pelaksanaan
 - a) Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan
 - b) Guru membagi atau memasang alat atau bahan permainan
 - c) Siswa melakukan kegiatan permainan
 - d) Siswa melaporkan hasil permainan, yaitu berupa pengertian atau berupa konsep tertentu kepada guru.⁸

⁶Arif S. Sadiman, *Op. Cit.*, hlm. 78-80

⁷Mubiar Agustin, *Mengenal dan Memahami Dunia Anak, (Kajian tentang Perkembangan Anak ditinjau dari Berbagai Perspektif)*, (Bandung: UPI Press, 2008), hlm. 66

⁸<http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode-pembelajaran>. Diakses pada tanggal 24 Februari 2012

e. Jenis-jenis permainan

Ada beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan layanan, yaitu:

1) Running paper

Adapun prosedur pelaksanaan permainan sebagai berikut:

- a) Nama permainan : Running paper
- b) Durasi permainan : 15-20 menit
- c) Peralatan : Kertas (karton, dus, HVS, koran)
- d) Teknis permainan :

(1) Guru pembimbing memberi alat untuk permainan

(2) Guru pembimbing menjelaskan cara permainan yaitu untuk aduh cepat dari titik star A ke titik finish B. peserta hanya boleh memijak di mana kertas berada. Karena jumlah kertas terbatas maka kertas boleh dipindahkan tetapi syarat utama kaki dari peserta dalam kelompok tersebut tidak boleh terlepas dari kertas yang dipijak (tidak boleh memijak di luar kertas)

(3) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang dapat sampai di titik finish paling cepat (seluruh anggota kelompok masuk di area garis finish)

e) Nilai yang terkandung dalam permainan :

(1) Simulasi ini melatih peserta didik untuk saling berkoordinasi dan berkomunikasi secara efektif agar

dapat mencapai goal yang ditetapkan. Cara berkomunikasi ini membuat peserta didik lebih mengenal karakter, kelebihan, kekurangan dari peserta didik yang lain. Permainan ini membuat peserta didik lebih mengenal diri sendiri dan rekan kelompoknya secara lebih baik.

- (2) Peserta didik dilatih agar mempunyai kemampuan merencanakan yaitu memperkirakan kapasitas/daya tampung dari satu kertas. Dalam sebuah kelompok harus ada yang mampu untuk merencanakan apa yang mau dicapai, bagaimana caranya, dengan alat bantu apa, dan siapa pelaksananya.
- (3) Peserta didik dilatih agar dapat kreatif dalam memaksimalkan daya tampung kertas.
- (4) Permainan ini mengajarkan sportivitas dan kejujuran, yaitu apabila anggota kelompok melanggar peraturan yang ditentukan maka kelompok tersebut akan didiskualifikasi.

2) Ping pong masuk box

Adapun prosedur pelaksanaan permainan sebagai berikut:

- a) Nama permainan : Ping pong masuk box
- b) Durasi permainan : 15-20 menit
- c) Peralatan : Bola ping pong, box kecil

d) Teknis permainan :

- (1) Setiap anggota kelompok terdiri dari 6 orang anggota
- (2) Satu persatu dari 6 orang pemain akan bergantian untuk memasukkan bola ping pong ke dalam box kecil yang telah disediakan
- (3) Guru pembimbing memberikan batasan/garis pemain dari masing-masing kelompok yang melempar. Jika melewati garis tersebut, maka didiskualifikasi. Box kecil ditempatkan sekitar 2 meter dari garis untuk melempar.
- (4) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang terbanyak memasukkan bola ping pong ke dalam box kecil.

e) Nilai yang terkandung dalam permainan :

Dalam hidup selalu ada tujuan yang ingin dicapai. Untuk memasukkan bola ping pong yang kecil ke dalam box kecil diperlukan konsentrasi. Artinya, peserta didik diajarkan bahwa untuk mencapai cita-cita atau prestasi, harus dilakukan dengan serius, sungguh-sungguh, penuh komitmen, dan fokus. Jika tidak, maka tujuan yang ingin dicapai pun tidak akan terpenuhi secara optimal.

3) No name

Adapun prosedur pelaksanaan permainan sebagai berikut:

- a) Nama permainan : No name
- b) Durasi permainan : 15-20 menit
- c) Peralatan : Penutup mata/kain, tali rafia, bola tenis, bola ping pong, kelereng, karton besar, karton sedang, karton kecil, selembar kertas perintah.
- d) Teknis permainan :
 - (1) Membagi siswa menjadi 9 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat orang, satu sebagai pemberi intruksi, satu sebagai si bisu, satu sebagai si tuli, dan satu lagi sebagai si buta.
 - (2) Si buta tidak dapat melihat sehingga matanya harus ditutup dengan kain, si bisu tidak dapat berbicara, sehingga hanya boleh menggunakan bahasa isyarat. Si tuli tidak bisa mendengar, sehingga diperbolehkan untuk berbicara.
 - (3) Guru pembimbing mensetting sebuah tempat berukuran $3 \times 3 \text{ m}^2$. Diberi pembatas rafia. Di dalamnya diletakkan bola besar (tenis), bola sedang (ping pong), bola kecil (kelereng), karton besar, karton sedang, karton kecil.

Sibuta yang telah ditutup matanya dengan kain ditempatkan di dalam area ini.

- (4) Posisi si tuli berada 3 meter dari areal si buta (si tuli berada di antara si buta dan si bisu)
- (5) Si bisu berada 3 meter dari posisi si tuli
- (6) Pemberi intruksi memperlihatkan kertas perintah untuk dikerjakan oleh setiap kelompok.
- (7) Kertas perintah diperlihatkan kepada si bisu. Si bisu menggunakan bahasa isyarat mengkomunikasikan perintah kepada si tuli. Si tuli bisa berbicara untuk mengkomunikasikan perintah dengan si buta, si buta melaksanakan perintah dengan mengandalkan indera pendengaran dan perabanya.
- (8) Kelompok pemenang adalah kelompok yang bisa melaksanakan perintah tersebut dengan benar.

e) Nilai yang terkandung dalam permainan :

- (1) Dalam diri setiap individu ada kelebihan dan ada kelemahannya. Tetapi kelemahan-kelemahan ini tidak boleh menjadi suatu hambatan. Guru pembimbing harus mampu untuk melihat dan fokus kepada kelebihan-kelebihan setiap individu. Dengan demikian kelebihan-kelebihan yang satu menutupi kekurangan yang lain. Kelebihan-kelebihan inilah yang

dikoordinasikan secara efektif untuk mencapai target yang diberikan.

(2) Permainan ini melibatkan seluruh team work di dalamnya. Menantang untuk dimainkan dan sering terjadi dalam kehidupan nyata.

2. Layanan penguasaan konten

a. Pengertian layanan penguasaan konten

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sehari-hari ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhan serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.⁹

b. Tujuan layanan penguasaan konten

1) Tujuan umum

Tujuan umum layanan penguasaan konten yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi)

⁹Prayitno, *Op. Cit*, hlm. 2

tertentu secara terintegrasi. Dengan penguasaan konten (kemampuan atau kompetensi) oleh siswa, akan berguna untuk menambahkan wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara tertentu, dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya.¹⁰

2) Tujuan khusus

Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling, yaitu:

- a) Fungsi pemahaman, layanan penguasaan konten berujuan agar siswa memahami berbagai konten tertentu yang mencakup fakta-fakta, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai-nilai, persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan
- b) Fungsi pencegahan, layanan penguasaan konten bertujuan untuk membantu individu agar tercegah dari masalah-masalah tertentu terlebih apabila kontennya terarah kepada terhindarnya individu dari mengalami masalah tertentu
- c) Fungsi pengentasan, layanan pengasaan konten bertujuan untuk mengentaskan atau mengatasi masalah yang sedang dialami oleh siswa
- d) Fungsi pengembangan, layanan penguasaan konten bertujuan untuk mengembangkan potensi diri individu (siswa) sekaligus memelihara potensi-potensi yang telah berkembang dari diri siswa.¹¹

c. Isi layanan penguasaan konten

Konten yang merupakan isi dari layanan ini dapat merupakan satu unit materi yang menjadi pokok bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh guru pembimbing atau konselor dan diikuti oleh sejumlah siswa. Isi layanan penguasaan konten dapat mencakup

¹⁰Tohirin, *Op. Cit*, hlm. 159

¹¹*Ibid.* hlm. 159-160

kehidupan pribadi, kemampuan hubungan social, kegiatan belajar, perencanaan karir, kehidupan berkeluarga, dan kehidupan beragama.

d. Teknik layanan penguasaan konten

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Penyelenggara layanan secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, memotivasi, mendorong, dan menggerakkan para peserta untuk aktif berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan.¹²

Teknik di atas harus pula didukung oleh dual hal yaitu, pertama melakukan sentuhan-sentuhan tingkat tinggi (*high touch*) yang menyangkut aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan siswa terutama aspek-aspek afektif, semangat, nilai-nilai, dan moral. Untuk itu guru pembimbing harus bisa mewujudkan kewibawaannya yang didasarkan kualitas kepribadian dan keilmuan, kasih sayang dan kelembutan, keteladanan, pemberian penguatan, dan tindakan tegas yang mendidik (bukan hukuman). Kedua pemanfaatan teknologi tinggi (*high tech*) guna menjamin kualitas penguasaan konten. Kualitas penguasaan konten hanya bisa diwujudkan melalui penyajian materi pembelajaran (konten) yang berkualitas, penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang tepat,

¹²Prayitno, *Op. Cit*, hlm. 8

penggunaan alat bantu yang berkualitas, penciptaan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan penilaian hasil belajar yang tepat.

Selain itu guru pembimbing pun harus menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang menjadi isi layanan. Penguasaan konten oleh guru pembimbing akan mempengaruhi kewibawaannya di hadapan siswa. Daya inprovisasi guru pembimbing sangat diperlukan dalam membangun konten yang dinamis dan kaya. Setelah konten dikuasai, guru pembimbing selanjutnya mengimplementasikannya dalam kegiatan layanan penguasaan konten dengan teknik-teknik sebagai berikut:

- 1) Penyajian, guru pembimbing menyajikan materi pokok konten setelah siswa disiapkan sebagaimana mestinya
- 2) Tanya jawab dan diskusi, guru pembimbing harus bisa mendorong siswa untuk partisipasi secara aktif guna untuk meningkatkan wawasan dan pemahamannya berkenaan dengan konten tertentu yang menjadi isi layanan
- 3) Melakukan kegiatan lanjutan, misalnya melalui diskusi kelompok, penugasan, survey lapangan atau studi kepustaka, percobaan termasuk kegiatan laboratorium, bengkel, dan latihan tindakan dalam rangka pengubahan tingkah laku.¹³
- 4) Metode kelompok, guru pembimbing melakukan komunikasi langsung kepada peserta didik dalam kelompok. Yaitu, misalnya diskusi kelompok, karyawisata, permainan/ sosiodrama/ bermain peran, psikodrama.¹⁴

e. Pelaksanaan layanan penguasaan konten

Supaya pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat dilaksanakan dengan terarah, perlu adanya tahap-tahap kerja yang sistematis. Tahap-tahap yang harus dilalui adalah:

¹³*Ibid*, hlm. 10

¹⁴Aunur Rahim Faqih, *Op. Cit*, hlm. 54

- 1) Tahap perencanaan
 - a) Menetapkan subjek (siswa) yang menjadi peserta layanan
 - b) Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci
 - c) Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan
 - d) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- 2) Tahap pelaksanaan
 - a) Melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten
 - b) Mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran.
- 3) Tahap evaluasi
 - a) Menetapkan materi evaluasi
 - b) Menetapkan prosedur evaluasi
 - c) Menyusun instrument evaluasi
 - d) Mengaplikasikan instrument evaluasi
 - e) Mengolah hasil aplikasi instrumentasi
- 4) Tahap analisis evaluasi
 - a) Menetapkan standar evaluasi
 - b) Melakukan analisis
 - c) Menafsirkan hasil analisis evaluasi
- 5) Tahap tindak lanjut
 - a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak terkait.
 - c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
- 6) Tahap laporan
 - a) Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten
 - b) Menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait.
 - c) Mendokumentasikan laporan layanan.¹⁵

3. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi

Kata motif berasal dari bahasa latin “*movere*” yang berarti “bergerak”.¹⁶ Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam untuk melakukan

¹⁵Tohirin, *Op. Cit*, hlm. 162-163

¹⁶Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2004), hlm. 220

aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.¹⁷

Menurut Mc. Donald menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁸

Sedangkan menurut Greenberg dan Baron motivasi adalah suatu proses yang membangkitkan, mengarahkan dan menjaga/memelihara perilaku manusia agar terarah pada tujuan.¹⁹

Sejalan dengan pernyataan di atas, Oemar Hamalik menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁰ Tujuan adalah sesuatu yang hendak dicapai oleh suatu perbuatan yang apabila tercapai akan memuaskan individu. Adanya tujuan yang jelas akan mempengaruhi kebutuhan dan ini akan mendorong timbulnya motivasi. Jadi, suatu tujuan dapat menimbulkan motivasi dalam diri seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas maka motivasi siswa belajar merupakan kecenderungan siswa untuk menemukan kegiatan akademik yang berarti dan berharga, serta untuk mencoba

¹⁷Sardiman, *Op. Cit.* hlm. 73

¹⁸*Ibid*

¹⁹Ino Yuwono, *Psikologi Industri dan Organisasi*, (Surabaya: UNAIR, 2005), hlm. 62

²⁰Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 158

memperoleh manfaat akademik tambahan. Pada saat peserta didik menerima aktivitas pelajaran, disitulah motivasi untuk belajar muncul. Motivasi untuk belajar berarti bekerja menuju tujuan belajar.

Jadi, motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul dari diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengikuti layanan bimbingan konseling agar mencapai tujuan belajar yang dikehendaki sehingga memperoleh hasil yang baik. Adapun tujuan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten adalah untuk menggerakkan dan mengubah siswa agar timbul keinginan atau kemauan untuk belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b. Fungsi motivasi dalam belajar

Motivasi dalam belajar dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah.²¹ Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya

²¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011) hlm. 73

usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

c. Jenis-jenis motivasi belajar

a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.²²

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan yang menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi, memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial.

²²Sardiman, *Op. Cit*, hlm. 89

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.²³ Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar motivasi ekstrinsik tetap penting karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik. Disamping itu motivasi juga dikontrol dari luar melalui reinforcement, pujian atau hukuman.²⁴

Berdasarkan pengertian di atas maka motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik keduanya sangat diperlukan atau sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, dengan demikian seorang guru harus mengetahui cara atau teknik-teknik untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

²³*Ibid.* hlm. 90

²⁴Nasution, *Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1993), hlm. 98

Sunarto dan Agung Hartono menyatakan beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk memperlancar penyesuaian diri siswa di sekolah sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan situasi sekolah yang dapat menimbulkan rasa “betah” kepada siswa baik secara sosial, fisik maupun akademis.
- 2) Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa.
- 3) Memahami siswa secara menyeluruh, baik prestasi belajar, sosial, maupun seluruh aspek pribadinya.
- 4) Menggunakan metode dan alat mengajar yang menimbulkan gairah belajar.
- 5) Menggunakan prosedur evaluasi yang dapat memperbesar motivasi belajar.²⁵

Menurut Oemar Hamalik guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, ialah sebagai berikut:

- 1) Memberi angka
- 2) Pujian
- 3) Hadiah
- 4) Kerja kelompok
- 5) Persaingan
- 6) Tujuan dan level of aspiration
- 7) Sarkasme
- 8) Penilaian
- 9) Karyawisata dan ekskursi
- 10) Film pendidikan
- 11) Belajar melalui radio.²⁶

Sedangkan menurut Prayitno dan Erman Amti cara-cara yang dapat dilakukan oleh guru dan konselor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah:

²⁵Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 239

²⁶Oemar Hamalik, *Op. Cit.* hlm. 166

- 1) Memperjelas tujuan belajar
- 2) Menyesuaikan pengajaran dengan bakat, kemampuan dan minat siswa
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan
- 4) Memberikan hadiah dan hukuman
- 5) Menciptakan suasana hubungan yang hangat dan dinamis antara guru dan siswa, serta siswa dan siswa
- 6) Menghindari tekanan-tekanan dan suasana yang tidak menentu seperti suasana yang menakutkan, mengecewakan, membingungkan, dan menjengkelkan
- 7) Melengkapi sumber dan peralatan belajar.²⁷

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Arden N. Frandsen mengatakan bahwa faktor-faktor yang mendorong atau memotivasi seseorang untuk belajar adalah:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas.
- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada diri manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari lingkungan sosialnya, seperti orang tua (keluarga), guru, dan temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru.
- 5) Adanya dorongan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar.²⁸

Berbagai macam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Slameto adalah :

1) Faktor Keluarga

Pengaruh orang tua dapat berupa pemberian latihan dan contoh perbuatan belajar, keakraban orang tua dan anak serta kesesuaian antara harapan orang tua dengan kemampuan anak.

²⁷Prayito dan Erman Amti, *Op. Cit*, hlm. 286

²⁸Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 236-237

Orang tua yang mempunyai pengaruh yang baik akan menimbulkan persepsi yang positif dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk belajar.

2) Faktor sekolah atau lingkungan sekolah

Suasana di sekolah juga penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembentukan motivasi belajar di sekolah ditentukan oleh guru, karyawan sekolah dan lingkungan sekolah. Penyediaan fasilitas yang diperlukan juga akan sangat membantu pembentukan motivasi belajar siswa, seperti perpustakaan dan laboratorium. Adanya persepsi yang positif terhadap lingkungan (fisik dan sosial) akan memudahkan siswa belajar dengan baik karena lingkungan dianggap dapat memberikan dukungan terhadap proses belajar.

3) Faktor masyarakat

Usaha membangkitkan motivasi belajar juga menjadi tugas pemerintah dan masyarakat. Misalnya dengan mengadakan taman bacaan/ perpustakaan dengan koleksi referensi yang bermutu, penyelenggaraan pendidikan praktis di televisi dan sebagainya.²⁹

e. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar

Menurut Sardiman siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

²⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), H. 60-70

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa)
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
- 4) Senang mencari dan mengerjakan soal-soal
- 5) Ingin mendalami bahan/ bidang pengetahuan yang diberikan
- 6) Senang, rajin, penuh semangat
- 7) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 8) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya
- 9) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.³⁰

f. Bentuk perilaku siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

Banyak bentuk perilaku sebagai gejala dari rendahnya motivasi belajar pada siswa. Secara lebih menyeluruh bentuk-bentuk perilaku tersebut dapat dikelompokkan dalam empat kelompok perilaku rendahnya motivasi belajar sebagai berikut:

- a) Kelesuan dan ketidakberdayaan, seperti malas, enggan, lambat bekerja, mengulur waktu, pekerjaan tidak selesai, kurang konsentrasi, acuh tak acuh, apatis, dan sikap jasmani yang kurang baik.
- b) Penghindaran atau pelarian diri, seperti absen dari sekolah, bolos, tidak mengikuti pembelajaran tertentu, tidak mengerjakan tugas, tidak mencatat, dan lupa.
- c) Penentangan, seperti kenakalan, suka mengganggu, merusak, tidak menyukai sesuatu pelajaran atau kegiatan, mengkritik, berdalih, dan sebagainya.
- d) Kompensasi, seperti mencari kesibukan lain di luar pelajaran, mengerjakan tugas lain di waktu belajar, mendahulukan pekerjaan yang tidak penting, dan sebagainya.³¹

³⁰Zaini Hamid, "Motivasi Belajar". (<http://slidehare.net/guesto6a4b9/skripsi-zainal-hamid-motivasibelajar>). Diakses pada 24 februari 2012.

³¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Op. Cit*, hlm. 388

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuraini pada tahun 2010 yaitu “Upaya guru pembimbing dan konseling dalam membangkitkan motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Padang Luas kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.³² Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa upaya guru bimbingan dalam memotivasi belajar siswa secara keseluruhan termasuk ke dalam kategori “cukup baik”.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Maniarti pada tahun 2011, yaitu “Penerapan pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada materi usaha persiapan kemerdekaan indonesia kelas VIII MTS Padang Mutung kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”.³³ Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata 66.3 % dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus kedua meningkatkan dengan rata-rata 77.7 % dengan kategori tinggi.

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah jenis penelitian eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan

³²Nuraini, *Upaya Guru Pembimbing dan Konseling dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Padang Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2010).

³³Maniarti, *Penerapan Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS pada Materi Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII MTS Padang Mutung Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2011).

dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP negeri 8 Pekanbaru.

C. Konsep Operasional

1. Layanan penguasaan konten dengan teknik permainan

Layanan penguasaan konten dengan teknik permainan merupakan variabel independent yaitu variabel yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penerapan teknik permainan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun indikator aktivitas guru melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada penelitian ini adalah:

- a. Guru menetapkan topik/masalah yang akan dicapai
- b. Guru memberikan penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai dalam permainan
- c. Guru menjelaskan intruksi permainan dengan jelas
- d. Guru menyediakan, membagi atau memasang alat atau bahan untuk permainan
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- f. Guru mempersilahkan siswa untuk memulai permainan
- g. Guru melibatkan semua siswa dalam permainan
- h. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang mendapat kesulitan dalam permainan
- i. Guru melakukan diskusi tentang permainan

j. Guru merumuskan kesimpulan.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan variabel dependent yaitu yang variabel yang dipengaruhi oleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan peran. Pemberian motivasi bertujuan agar siswa mempunyai dorongan yang tinggi untuk mengikuti layanan penguasaan konten.

Adapun indikator motivasi belajar siswa pada penelitian ini adalah:

- a. Siswa hadir setiap pelaksanaan layanan penguasaan konten dilaksanakan
- b. Siswa datang tepat waktu setiap pelaksanaan layanan penguasaan konten
- c. Siswa tertarik mengikuti layanan penguasaan konten
- d. Siswa memperhatikan penjelasan guru
- e. Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
- f. Membuat catatan yang dianggap penting
- g. Mengikuti pelaksanaan layanan penguasaan konten dari awal sampai akhir
- h. Siswa tidak bosan dalam mengikuti layanan penguasaan konten
- i. Siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten.

D. Hipotesis

H_a = Ada pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian sesuai metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan cara memberikan perlakuan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan kepada subjek penelitian.

Ada empat jenis desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu *Pre Experimental Desain*, *True Experimental Desain*, *Factorial Experimental Desain*, dan *Quasi Experimental Desain*.¹

Metode yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah penelitian *True Experimental Desain* (eksperimen murni) dengan jenis *Randomized Pretest-Posttest Control Group Desain*.² Dalam desain ini subjek dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Dalam desain ini kedua kelompok diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasa. Setelah beberapa saat kedua kelompok diberi tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*). Hasil dari kedua tes

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 108

²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2006), hlm. 203-204

akhir diperbandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok. Perbedaan yang berarti (signifikan) antara kedua hasil tes akhir, dan antara tes awal dan akhir pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Desain penelitian yang digunakan penulis digambarkan sebagai berikut:

Gambar III. 1
Desain Penelitian

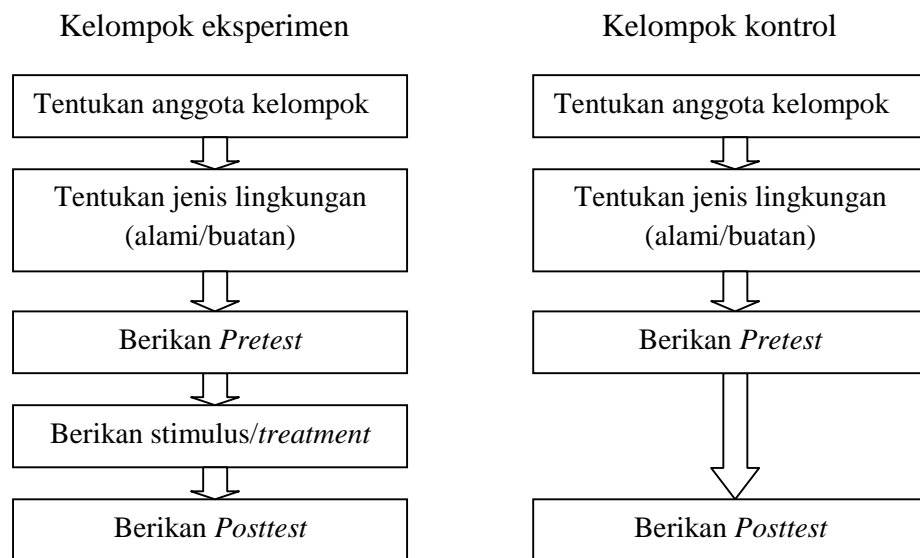
Group	Pengukuran (<i>pretest</i>)	<i>treatment</i>	pengukuran (<i>posttest</i>)
EG	O1	X	O2
CG	O1		O2

Keterangan:

- O1** : pengukuran pertama berupa *pretest* untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberi *treatment*
- X** : pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan
- O2** : pengukuran kedua berupa *posttest* untuk mengukur motivasi belajar siswa sesudah diberi *treatment* yang diukur dengan menggunakan instrument yang sama seperti pengukuran pertama.
- EG** : eksperimen group (kelas eksperimen)
- CG** : control group (kelas kontrol)

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Gambar III. 2
Tahapan dalam Pelaksanaan Penelitian Eksperimen



Rincian kegiatan pada penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan seperti apa, mengapa tindakan tersebut dilakukan, apa, kapan, dimana, dan bagaimana.

Perencanaan ini mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

a) Menentukan variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian.

Variabel bebasnya adalah penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

- b) Menyiapkan partisipan yang akan ikut dalam eksperimen. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII⁷ dan VIII⁹ dengan jumlah siswa sebanyak 70 orang.
- c) Melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Merencanakan tindakan untuk mengatasi masalah yaitu menerapkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Adapun topik-topik/pokok bahasan layanan penguasaan konten yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan teknik permainan:
 - 1) Komunikasi remaja (jenis permainan yang digunakan adalah *running paper*)
 - 2) Prestasi belajar (jenis permainan yang digunakan adalah *ping pong masuk box*)
 - 3) Menumbuhkan sikap kerjasama yang baik dalam kehidupan (jenis permainan yang digunakan adalah *no name*)
- e) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam penelitian, yaitu membuat satuan layanan, mempersiapkan penilaian segera (*laisseg*).

2. Pelaksanaan *treatment*

Pelaksanaan *treatment* yaitu rancangan model yang digunakan dan rencana pelaksanaan layanan akan diterapkan. Kelompok eksperimen diberikan layanan penguasaan konten menggunakan teknik permainan sedangkan kelompok kontrol diberikan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan teknik permainan.

3. Pengamatan

Tindakan pengamatan dilakukan oleh peneliti selama proses eksperimen berlangsung pada kedua kelompok penelitian. Peneliti melakukan pengamatan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh partisipan (siswa) selama eksperimen berlangsung.³

4. Mengontrol variabel terikat

Mengontrol merupakan usaha peneliti untuk memindahkan pengaruh variabel lain pada variabel terikat yang mungkin mempengaruhi penampilan variabel tersebut.⁴ Sehingga perbedaan yang terjadi pada variabel terikat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan oleh perubahan *treatment* yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, penelitian ini dihentikan jika target yang ditentukan telah berhasil yaitu jika indikator keberhasilan telah tercapai.

5. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 8 Pekanbaru pada saat semester II tahun ajaran 2011-2012, yaitu pada bulan Maret hingga bulan Mei tahun 2012 yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan (3 kali pertemuan untuk melaksanakan teknik permainan dan 3 kali pertemuan lagi untuk membahas hasil permainan).

³Nana Syaodih Sukmadinata, *Op. Cit*, hlm. 202

⁴Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: bumi Aksara, 2003), hlm. 181

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian ini adalah “pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru”.

E. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru yang terdiri dari 10 kelas, yaitu kelas VIII¹ - VIII¹⁰. Dari populasi di atas dan berdasarkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka diambil dua kelas sebagai sampel yang akan dijadikan subjek. Sampel diambil dua kelas atas pertimbangan pihak sekolah dan guru pembimbing kelas VIII, maka dipilih kelas VIII⁷ dan VIII⁹ yang akan digunakan sebagai subjek penelitian ini. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵ Untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *Random Assignment* (penempatan secara acak).⁶ Jadi dalam penelitian ini kelas VIII⁷ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII⁹ sebagai kelas kontrol.

⁵Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 124

⁶Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2008), hlm. 23

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal yang diamati.⁷ Dalam hal ini penulis menggunakan observasi untuk mengetahui kegiatan siswa dan kegiatan guru selama proses layanan berlangsung.

2. Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data dengan jalan mengajukan suatu daftar pertanyaan tertulis kepada sejumlah individu, dan individu-individu yang diberikan daftar pertanyaan tersebut diminta untuk memberikan jawaban secara tertulis pula.⁸ Dalam hal ini penulis menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Instrumen angket dibuat dalam bentuk kalimat pernyataan yang digolongkan ke dalam lima kategori.

Dasar penilaian dari angket yang disebarkan, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert merupakan bentuk skala dengan lima alternatif jawaban atau bobot jawaban untuk setiap pernyataan. Untuk setiap pernyataan item positif dan item negatif subjek diminta memilih satu

⁷Nana Syaodih Sukmadinata, *Op. Cit*, hlm. 35

⁸Wayan Nurkancana, *Pemahaman Individu*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hlm. 45

diantara lima alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Cara menskor skala di atas mengenai jawaban yang diberikan subjek berkisar 1-5 baik pada item positif maupun pada item negatif. Seperti yang terangkum pada tabel III.1 :

Tabel III.1
Skor untuk Setiap Item Instrumen Penelitian

Alternatif jawaban	Skor untuk item	
	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (K)	3	3
Tidak setuju (TS)	2	4
Sangat tidak setuju (STS)	1	5

3. Dokumentasi, suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.⁹ Dalam hal ini penulis menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang sekolah.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis data awal (*pretest*)

a. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Untuk menguji

⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Op. Cit*, hlm. 221

homogenitas varians kedua kelompok akan digunakan statistik F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}.^{10}$$

Sedangkan untuk menghitung varians dari masing-masing kelompok digunakan rumus:

$$S_1^2 = \frac{n_1 (\sum x_1^2) - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)} \quad \text{dan} \quad S_2^2 = \frac{n_2 (\sum x_2^2) - (\sum x_2)^2}{n_2(n_2 - 1)}$$

Keterangan:

- n_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen
- n_2 : Jumlah siswa kelas kontrol
- S_1^2 : Varians sampel kelas eksperimen
- S_2^2 : Varians sampel kelas kontrol
- X_1 : Nilai kelas eksperimen
- X_2 : Nilai kelas kontrol
- F : Lambang statistik untuk menguji varians

Selanjutnya membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} , dengan rumus dk pembilang = n - 1 (untuk varians terbesar) dan dk penyebut = n - 1 (untuk varians terkecil). Sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen jika pada perhitungan data awal didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0.05$).

¹⁰Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 239

b. Uji kesamaan rata-rata hasil tes

Rumus yang digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata (uji dua pihak) adalah menggunakan rumus tes “t” sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S_g = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t : Lambang statistik untuk menguji hipotesis

\bar{X}_1 : Skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Skor rata-rata kelas kontrol

S_g : Standar deviasi gabungan

n_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelas kontrol

dk : $n_1 + n_2 - 2$

S_1^2 : Varians sampel kelas eksperimen

S_2^2 : Varians sampel kelas kontrol

α : Taraf signifikan

Sampel dikatakan homogen dengan kriteria pengujian jika t_{hitung} terletak antara $(-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel})$, dimana t_{tabel} diperoleh dari distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan taraf signifikan ($\alpha \approx 0,05$).

2. Analisis data akhir (*posttest*)

a. Analisis indeks gain

Skor gain diperoleh dari selisih skor tes awal dan tes akhir. Perbedaan skor tes awal dan tes akhir ini diasumsikan sebagai efek dari *treatment*. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai gain adalah:

$$G = S_i - S_f$$

Keterangan:

G : Gain

S_f : Skor tes awal

S_i : Skor tes akhir

b. Uji tes “t”

Rumus yang digunakan untuk melihat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah rumus tes “t” sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Selanjutnya dilakukan uji satu pihak dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan $dk = n_1 + n_2 - 2$, pengujian hipotesis diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

c. Peningkatan motivasi belajar siswa

Untuk menentukan derajat peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan menghitung koefisien determinasi (r^2) dengan rumus:

$$r^2 = \frac{t^2}{t^2 + n - 2}$$

Keterangan:

r^2 : Koefisien korelasi

t : Uji hipotesis hasil motivasi belajar siswa

n : Jumlah keseluruhan subjek

Sedangkan untuk besarnya peningkatan motivasi belajar siswa (koefisien pengaruh) didapat dari:

$$Kp = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kp : Koefisien penentu

r^2 : Koefisien korelasi

100% : Bilangan tetap

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 8 Pekanbaru

Pada tahun 1979 dibangunlah sebuah sekolah di jalan Adi Sucipto No: 115 kelurahan Maharatu, kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru. Selesai pembangunan dan mulai dipakai gedungnya untuk pertama kali dengan jumlah siswa 208 dengan jumlah guru pengajar sebanyak 30 orang guru.

Awal mula berdiri, sekolah ini sudah langsung di Negerikan dengan No dan SK status sekolah SK MENDIKBUD RI No.034/0/79 dengan diberi nama SMP Negeri 8 Pekanbaru.

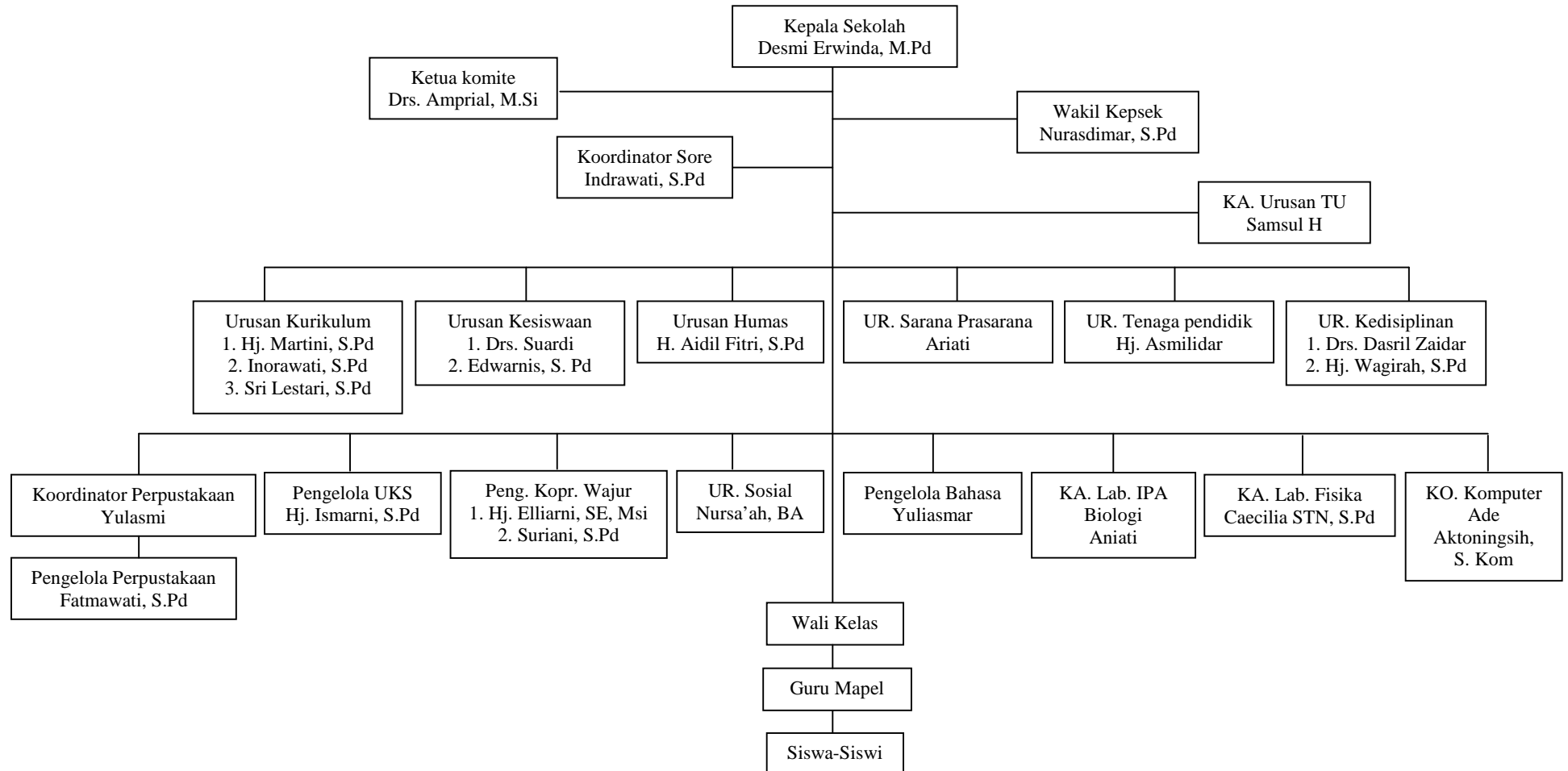
Sejak berdirinya SMP Negeri 8 Pekanbaru ini, dari tahun ketahun jumlah siswanya mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa sekolah sangat dibutuhkan guna menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 8

SMP Negeri 8 Pekanbaru memiliki Visi yaitu “unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa berpijak pada budaya bangsa”. sedangkan Misinya adalah “berprestasi di bidang akademik dan non akademik, berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur, mengembangkan budaya melayu, menjunjung tinggi budaya bangsa, menciptakan suasana kondusif berdasarkan nilai-nilai keagamaan, berwawasan wiyata mandala”

3. Struktur organisasi SMP Negeri 8 Pekanbaru

Gambar IV.1
Sruktur Organisasi SMP Negeri 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2011/2012



3. Kurikulum

Kurikulum adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu program pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu perhatian maksimal terhadap pengembangan dan inovasi kurikulum merupakan suatu hal yang mesti dilakukan. Kurikulum yang ditetapkan di SMP Negeri 8 Pekanbaru adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum ini menekankan pada pencapaian kompetensi siswa, baik secara individu maupun secara kelompok dengan menggunakan berbagai metode atau pendekatan yang bervariasi, sumber belajar yang digunakan pada kurikulum ini tidak hanya guru yang efektif akan tetapi siswalah yang menemukan materi yang ingin dicapai, mencakup lingkungan belajar yang menyenangkan agar peserta didik terasa nyaman, senang, dan termotivasi untuk belajar mandiri.

Dalam konsep kurikulum ini disusun berdasarkan kemampuan dasar minimal yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu pelajaran. Kurikulum tersebut disusun sedemikian sehingga kurikulum tersebut terdiri atas:

- a. Pendidikan agama
 - 1) Pendidikan agama islam
 - 2) Pendidikan agama Kristen
- b. Pendidikan dasar umum
 - 1) Pendidikan kewarganegaraan

- 2) Matematika
 - 3) Ilmu pengetahuan alam
 - a) Biologi
 - b) Fisika
 - 4) Bahasa Indonesia
 - 5) Bahasa Inggris
 - 6) Ilmu pengetahuan sosial
 - a) Sejarah
 - b) Geografi
 - c) Sosiologi
 - d) Ekonomi
 - 7) Penjasokes
 - 8) Bimbingan dan konseling
 - 9) Muatan lokal
 - a) TAM (tulisan Arab Melayu)
 - b) KMR/seni budaya
 - c) TIK
 - d) PKLH
4. Sumber daya manusia
- a. Pimpinan
 - 1) Kepala Sekolah
 - a) Nama Lengkap : Desmi Erwinda, M.Pd
 - b) NIP : 196107031986012003

c) Pangkat/Golongan : Pembina / IV a

d) Pendidikan terakhir : S2

2) Wakil Kepala Sekolah

a) Nama Lengkap : Nurasdimar, S.Pd

b) NIP : 196612111990021001

c) Pangkat/Golongan : Pembina / IV a

d) Pendidikan terakhir : S1

b. Tenaga pengajar

Tabel IV.1
Daftar Nama-Nama Tenaga Pengajar SMPN 8 Pekanbaru

No	N a m a	N i p	Jabatan	Gol
1	Hj.Asmilidar,S.Pd	195603021979032002	GT	IV/b
2	Hj.Martini,S.Pd	195703171983022002	GT	IV/b
3	Caecillia STN,S.Pd	195904111980032001	GT	IV/b
4	Drs.suardi	196402051989031010	GT	IV/b
5	Dra.Rahimah	195512301982032004	GT	IV/a
6	Zuliana	196509061988032003	GT	IV/a
7	Neli Safitri	196311281984122001	GT	IV/a
8	Edwarnis,S.pd	199011101986032003	GT	IV/a
9	Nurmi,S.Pd	195009141979032004	GT	IV/a
10	Drs.Dasril Zaidar	195208021977031002	GT	IV/a
11	H.Aidil Fitri,S.Pd	195507071981021001	GT	IV/a
12	Dra.Zulianti	195606161983032003	GT	IV/a
13	Nurmailis	195607241979032003	GT	IV/a
14	Hj.Elliarni.SE	195607251979032003	GT	IV/a
15	Nursa;ah.BA	195608181983012001	GT	IV/a
16	Aniati	195611111977032001	GT	IV/a
17	T.Marpaung	195705051981102202	GT	IV/a
18	Siti Aminah,S.Pd	195705191983032001	GT	IV/a
19	Armalius	195908121981031011	GT	IV/a
20	Rosdawati	196005101984032005	GT	IV/a
21	Adrianis,S.Pd	196102051981102001	GT	IV/a
22	Syakdiah	196104141983022001	GT	IV/a
23	Desmi Erwinda,M.Pd	196107031986012003	GT	IV/a

Tabel IV.1**Sambungan Daftar Nama-Nama Tenaga Pengajar SMPN 8
Pekanbaru**

No	N a m a	N i p	Jabatan	Gol
24	R. Silaban,S.Pd	196108311986072001	GT	IV/a
25	Hj.Ismarni,S.Pd	196208101989032003	GT	IV/a
26	Syafridawati	196208121984032004	GT	IV/a
27	Heri Santoso,S.pd	196209271989031010	GT	IV/a
28	Elsuarti	196212301984122001	GT	IV/a
29	Hj.Wagirah,S.pd	196308021990022001	GT	IV/a
30	Dra.Neldawati	196308101991032006	GT	IV/a
31	Umi Salmah	196312061988032004	GT	IV/a
32	Sukarmi	196407041989032003	GT	IV/a
33	Suriani,S.Pd	196412021987032002	GT	IV/a
34	Sarosdiyetta	196505151989032007	GT	IV/a
35	Hj.suwarni,S.Pd	196507101991032003	GT	IV/a
36	Indrawati,S.Pd	196506121988032005	GT	IV/a
37	Inorawati	196511251989032004	GT	IV/a
38	Nurasdimar,S.Pd	196612111990021001	GT	IV/a
39	Sri Lestari,S.Pd	196701221991032003	GT	IV/a
40	Julianis	196706121990022001	GT	IV/a
41	Yulismar,S.Pd	196706271991032006	GT	IV/a
42	Sondang,MS,S.Pd	196805181992022001	GT	IV/a
43	Wiwin W,S.Pd	197110161997022001	GT	IV/a
44	Lindarti	196509091987032003	GT	III/d
45	Suryati	196511181991032001	GT	III/d
46	Suryana,S.Ag		HONDA	
47	Sri Rismaharti,S.pd		HONDA	
48	Eli Yunita,S.Hut		HONDA	
49	Agung saputra		GTT	
50	Taslim		GTT	
51	Rismauli		GTT	
52	Siti		GTT	

Sumber Data: Pegawai Tata Usaha SMP Negeri 8 Pekanbaru

Dari tabel IV.1 dapat dilihat bahwa SMP Negeri 8 Pekanbaru memiliki 52 tenaga pengajar yang terdiri dari 44 tenaga pengajar perempuan dan 8 tenaga pengajar laki-laki. 45 tenaga pengajar PNS, 3 tenaga pengajar honor daerah dan 4 tenaga pengajar yang tidak tetap.

tenaga pengajar dari golongan IV/b, 39 tenaga pengajar dari golongan IV/a dan 2 tenaga pengajar dari golongan III/d.

c. Tenaga administrasi

Tabel IV.2

Daftar Nama-Nama Tenaga Administrasi SMPN 8 Pekanbaru

No	N a m a	N i p	Jabatan	Gol
1	Yulasmi	195007261983032002	Peg. TU	III /b
2	Siti Murni	196005061984032002	Peg. TU	III /b
3	Samsul Halawani	196010021986031004	Peg. TU	III /b
4	Lailatur Rahma	196312311985032057	Peg. TU	III /b
5	Suriati	196312311986032073	Peg. TU	III /b
6	Eli Suprianti	196101151982032001	Peg. TU	III/a
7	Erlinawati	196412281993032002	Peg. TU	III/a
8	N u r m i	196207231986012001	Peg. TU	II/d
9	Tarzan	195612311981021015	Peg. TU	II/a

Sumber Data: Pegawai Tata Usaha SMP Negeri 8 Pekanbaru

Dari tabel IV.2 dapat dilihat bahwa SMP negeri 8 Pekanbaru memiliki 9 tenaga administrasi yang terdiri dari 7 tenaga administrasi perempuan dan 2 tenaga administrasi laki-laki. 5 tenaga administrasi dari golongan III/b, 2 tenaga administrasi dari golongan III/a, 1 tenaga administrasi dari golongan II/d dan 1 tenaga administrasi dari golongan II/a.

d. Tenaga bimbingan dan konseling

Tabel IV.3

Daftar Nama-Nama Tenaga Bimbingan dan Konseling SMPN 8 Pekanbaru

No	N a m a	Jabatan	Sasaran
1	Edwarnis, S. Pd	Koordinator BK	IX ¹ – IX ¹⁰
2	Hj. Ismarni, S. Pd	Guru BK	VIII ¹ – VIII ¹⁰
3	Rahima Febrina, S. Psi	Guru BK	VII ¹ – VII ¹⁰

Sumber Data: Guru BK SMP Negeri 8 Pekanbaru

Dari tabel IV.3 dapat dilihat bahwa SMP negeri 8 Pekanbaru memiliki 3 tenaga bimbingan dan konseling. 1 sebagai koordinator BK dan membimbing siswa kelas IX sebanyak 10 lokal dan 2 sebagai guru BK , 1 membimbing kelas VIII sebanyak 10 lokal dan 1 membimbing siswa kelas VII sebanyak 10 lokal.

e. Pustakawan

1) Pengelola Perpustakaan

- a) Nama Lengkap : Aidil Fitri, S.Pd
- b) NIP : 195507071981021001
- c) Jabatan : Guru Tetap
- d) Golongan : IV.a

2) Petugas Perpustakaan

- a) Nama Lengkap : Yulasmi
- b) NIP : 1959072619830 2002
- c) Jabatan : Peg. TU
- d) Golongan : IV.a

3) Petugas Perpustakaan

- a) Nama Lengkap : Fatmawati, S.Pd
- b) NIP : -
- c) Jabatan : Guru Tidak Tetap
- d) Golongan : III.a

f. Laboran

1) Pengelola Labor IPA Fisika

- a) Nama Lengkap : Caesilia, S.Pd

b) NIP : 195904111980032001

c) Jabatan : Guru Tetap

d) Golongan : IV.a

2) Pengelola Labor IPA Biologi

a) Nama Lengkap : Aniati

b) NIP : 196011111977032001

c) Jabatan : Guru Tetap

d) Golongan : IV.a

3) Pengelola Labor Bahasa

a) Nama Lengkap : Sasmawati, S.Pd

b) NIP : -

c) Jabatan : Guru Tidak Tetap

d) Golongan :

g. Siswa

Tabel IV.4
Keadaan Siswa di SMPN 8 Pekanbaru pada Tahun 2011/2012

NO	Kelas	Rekapitulasi		
		Ruang Belajar	Rombongan Belajar	Peserta Didik
1	VII	2	10	245
2	VIII	10	10	362
3	IX	10	10	361
Jumlah		22	30	968

Sumber Data: Pegawai Tata Usaha SMP Negeri 8 Pekanbaru

Dari tabel IV.4 dapat dilihat bahwa SMP negeri 8 pekanbaru memiliki siswa sebanyak 968 orang, yang terdiri dari 245 orang untuk

kelas VII, 362 orang untuk kelas VIII dan 361 orang untuk kelas IX masing-masing kelas memiliki 10 rombongan belajar. Serta memiliki 22 ruang belajar yang terdiri dari 2 ruang belajar untuk kelas VII, 10 ruang belajar untuk kelas VIII dan 10 ruang belajar untuk kelas IX. Khusus untuk siswa kelas VII, karena mereka hanya memiliki 2 ruang belajar maka mereka belajar pada waktu siang (masuk siang).

5. Sarana dan prasarana

Untuk lancarnya proses belajar-mengajar, sebuah sekolah harus memiliki beberapa fasilitas yang menunjang sekolah tersebut. Ada beberapa fasilitas yang terdapat di SMP Negeri 8 Pekanbaru, yaitu:

- a. Ruang belajar
- b. Ruang kepala sekolah dan wakil kepala sekolah
- c. Ruang kurikulum
- d. Ruang tata usaha
- e. Ruang majelis guru
- f. Ruang bimbingan dan konseling
- g. Ruang perpustakaan
- h. Ruang komputer
- i. Ruang keterampilan
- j. Ruang laboratorium
- k. Ruang kesiswaan
- l. Mushollah
- m. Gudang
- n. Kantin

- o. Rumah penjaga sekolah
 - p. WC
 - q. Lapangan volley ball
 - r. Lapangan basket
 - s. Lapangan bola kaki
6. Fasilitas pendukung bimbingan dan konseling

Beberapa fasilitas pendukung bimbingan dan konseling yang terdapat di SMP Negeri 8 Pekanbaru, yaitu:

- a. Ruang BK
- b. 2 unit lemari tempat penyimpanan data
- c. Meja dan kursi guru pembimbing
- d. Buku-buku yang menunjang kegiatan BK
- e. Arsip-arsip BK tiap tahun, dan
- f. Karya ilmiah BK.

B. Penyajian Data

1. Data awal (*pretest*)

Data awal diambil dari nilai pretest (uji homogenitas) yang merupakan nilai motivasi belajar siswa. Sebagaimana yang terangkum pada tabel IV.5 sebagai berikut: (LAMPIRAN J)

Tabel IV.5
Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	X
Eksperimen	35	4034
Kontrol	35	4081

2. Data akhir (*posttest*)

Data akhir penelitian ini diperoleh dari selisih nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Sebagaimana yang terangkum pada tabel IV.6 : (LAMPIRAN N)

Tabel IV.6
Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol
(Sebelum dan Setelah *Treatment*)

Kelas	N	Pretest	Posttest	Selisih Pretest dan Posttes (X)	X ²
Eksp	35	4034	5187	1153	41719
Kontrol	35	4081	4176	95	371

C. Analisis data (uji test “t”)

1. Analisi data awal (*pretest*)

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians dan kehomogenan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis terangkum pada tabel IV.7 : (LAMPIRAN K)

Tabel IV.7
Hasil Analisis Data Uji Homogenitas

Kelas	N	X	\bar{X}	F _{hitung}	F _{tabel}	S _g	t _{hitung}	t _{tabel}
Eksp	35	4034	115,3	1,69	1,74	8,337	-0,621	1,980
Kontrol	35	4081	116,6					

Dari tabel IV.8, dapat dilihat nilai $F_{hitung} = 1,69$ dan nilai $F_{tabel} = 1,74$. Maka diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hal ini berarti kedua kelompok mempunyai varians yang sama (homogen). Selanjutnya dilakukan uji dua pihak (1-1/2) untuk menguji kesamaan rata-rata dan diperoleh nilai t_{hitung} terletak antara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} ($-1,980 < -0,621 < 1,980$), maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kedua kelompok sama.

2. Analisi data akhir (*posttest*)

Hasil analisis data akhir terangkum dalam tabel IV.8 : (LAMPIRAN N)

Tabel IV.8
Hasil Analisis Data Uji Hipotesis

Kelas	N	X	\bar{X}	S_g	t_{hitung}	t_{tabel}	Kp
Eksp	35	1153	32,943	7,299	17,333	1,658	81,5 %
Kontrol	35	95	2,714				

Keterangan :

X : Selisih nilai *pretest* dan *posttest*

\bar{X} : Rata-rata selisih nilai *pretest* dan *posttest*

Untuk analisis data akhir dilakukan dengan menggunakan uji satu pihak (1-) untuk melihat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel diatas diperoleh $t_{hitung} = 17,333$ dan $t_{tabel} = 1,658$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis “ada pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Pekanbaru” dapat diterima dengan pengaruh sebesar 81,5 %

D. Pembahasan

Pada penelitian eksperimen ini membutuhkan dua sampel yang memiliki motivasi yang homogen. Untuk mengetahui kehomogenan tersebut terlebih dahulu peneliti mencari informasi pada guru pembimbing yang ada di SMP Negeri 8 Pekanbaru dan dari informasi tersebut yang diperoleh bahwa kelas VIII yang homogen adalah kelas VIII⁷ dan VIII⁹. Untuk membuktikan kehomogenannya, maka dilakukan uji homogenitas pada kedua kelas tersebut.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,69$ dan nilai $F_{tabel} = 1,72$, maka nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hal ini berarti kedua kelompok mempunyai varians yang sama (homogen). Selanjutnya dilakukan uji dua pihak (1-1/2) untuk menguji kesamaan rata-rata dan diperoleh nilai t_{hitung} terletak antara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} ($-1,980 < -0,621 < 1,980$), maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar kedua kelompok sama, sehingga pada saat pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik yang berbeda terhadap kedua sampel dan terjadi perbedaan motivasi belajar, maka perbedaan tersebut bukan karena kemampuan dasar yang berbeda, tetapi karena penggunaan teknik yang berbeda. Kemudian penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara acak, dan hasilnya kelas VIII⁷ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII⁹ sebagai kelas kontrol selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan teknik permainan dan kelas kontrol menggunakan teknik biasa yang sering digunakan oleh guru pembimbing di sekolah.

Uji *pretest/posttest* merupakan tes awal dan tes akhir yang diberikan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa.

Besarnya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Awalnya rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama, dimana rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 115,3 dan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 116,6.

Kemudian setelah kelas eksperimen diberi perlakuan layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik permainan dan kelas kontrol dengan teknik ceramah dan tanya jawab, diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa eksperimen dengan rata-rata *posttest* sebesar 148,2 Sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata *posttest* sebesar 119,3

Selanjutnya dilakukan uji menggunakan rumus tes “t” dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,333$ dan nilai $t_{tabel} = 1,658$, yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa “penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa”, dengan koefisien pengaruh sebesar 81,5 %

Proses layanan dengan menggunakan teknik permainan telah terbukti memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan

menggunakan teknik biasanya, siswa terlihat bersemangat untuk mengikuti proses layanan yang dilaksanakan oleh peneliti.

Kelebihan lain juga terlihat, ketika siswa melakukan permainan terjalin kerjasama dan menimbulkan ide-ide kreatif dari para siswa, serta siswa terlihat sangat senang dan bahagia. Suasana positif yang ditimbulkan dari teknik permainan ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu teknik permainan ini dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif, dan dapat meningkatkan kecintaan siswa kepada guru bahkan sekolah sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pelaksanaan layanan.

Uraian di atas menggambarkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan kedua sampel memiliki varians yang sama (homogen). Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji homogenitas bahwa $F_{hitung} = 1,69 < F_{tabel} = 1,74$. Selanjutnya uji dua pihak (1-1/2) untuk menguji kesamaan rata-rata dan diperoleh nilai t_{hitung} berada diantara nilai $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} ($-1,980 < -0,621 < 1,980$) hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kedua kelompok sama.
2. Hasil pengolahan data akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,333$ dan $t_{tabel} = 1,658$ maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak dengan pengaruh perlakuan sebesar 81,5 %. Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa “penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti menyarankan:

1. Penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat dijadikan salah satu alternatif pada pelaksanaan layanan bimbingan konseling dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Guru hendaknya menciptakan suasana layanan yang menyenangkan agar siswa tidak menjadi bosan ketika proses layanan berlangsung.

3. Diharapkan jika menggunakan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan, guru hendaknya mengelola waktu secara baik agar proses layanan lebih efektif.
4. Guru hendaknya dapat melakukan persiapan dengan matang agar pelaksanaan layanan dapat berlangsung dengan baik, efektif dan efisien.
5. Dalam pemilihan jenis permainan diharapkan dapat disesuaikan dengan topik/materi layanan, agar tujuan layanan dapat tercapai sesuai dengan harapan yang telah ditentukan.

DAFTAR REFERENSI

- Agustin, Mubiar, 2008, *Mengenali dan Memahami Dunia Anak, (Kajian tentang Perkembangan Anak ditinjau dari Berbagai Perspektif)*, Bandung: UPI Press.
- Anwar, Desi, 2001, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Karya Abditama.
- Diniaty, Amirah, 2008, *Evaluasi dalam Bimbingan dan Konseling*, Pekambaru: Suska Press.
- Engkoswara dan Aan Komariah, 2010, *Administrasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Faqih, Aunur Rahim, 2001, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, Jogjakarta: UII Press.
- Hamalik, Oemar, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [Http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode-pembelajaran](http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode-pembelajaran). Diakses pada 24 februari 2012.
- Nasution, 1993, *Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nata, Abuddin, 2011, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Nuraini, 2010, *Upaya Guru Pembimbing dan Konseling dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Padang Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU.
- Nurkancana, Wayan, 1993, *Pemahaman Individu*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Maniarti, 2011, *Penerapan Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS pada Materi Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII MTS Padang Mutung Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU
- Prayitno, 2004, *Layanan Penguasaan Konten*, Padang: FIP UNP.
- Prayitno dan Erman Amti, 2004, *Dasar-Dasar Bimbingn dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Purwanto, Ngalm, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S, 2011, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina, 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, 2005, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim, 2008, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sundono, Anggi, 2000, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Sukardi, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya.
- _____, 2007, *Bimbingan Konseling dalam Praktek*, Jakarta: Maestro.
- Sunarto dan Agung Hartono, 2006, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tohirin, 2007, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgito, Bimo, 2004, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi.
- Yuwono, Ino, 2005, *Psikologi Industri dan Organisasi*, Surabaya: UNAIR.
- Zaini Hamid, “*Motivasi Belajar*”. (<http://slidehare.net/guesto6a4b9/skripsi-zainal-hamid-motivasibelajar>). Diakses pada 24 februari 2012.